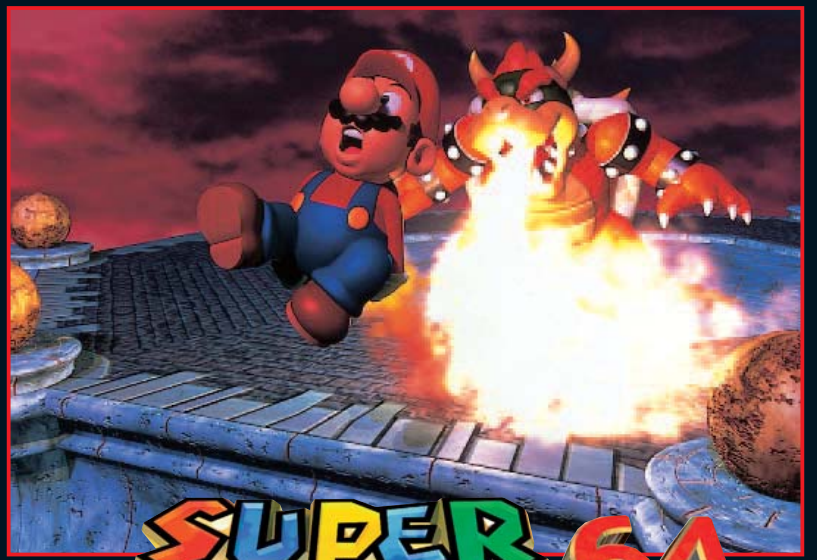
NUS-P-NSMP-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI



SUPER MARIO 64™

NINTENDO 64

Thank you for selecting the SUPER MARIO 64™ Game Pak for the Nintendo® 64 System.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.

OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENT-INFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO64 TV-SPEL.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU CONSOLA NINTENDO O CARTUCHO .

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FORBRUGERVEJEDNING OG HÆFTET OM FORHOLDSREGLER, INDEN DU TAGER DIT NINTENDO® SYSTEM, SPILLE-KASSETTE ELLER TILBEHØR I BRUG.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

ATTENZIONE: LEGGERE ATTENTAMENTE IL MANUALE DI ISTRUZIONI E LE AVVERTENZE PER L'UTENTE INCLUSI PRIMA DI USARE IL NINTENDO®64, LE CASSETTE DI GIOCO O GLI ACCESSORI. QUESTO MANUALE CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA.

HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKO HUOLELLISESTI, ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-KESKUSYKSIKKÖÄSI TAI PELIKASETTEJASI.

Original Nintendo Seal of Quality ™

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE MAXIMUM ENJOYMENT OF YOUR NEW GAME. THEN SAVE THIS BOOK FOR FUTURE REFERENCE.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING GOED DOOR OM ZOVEEL MOGELIJK PLEZIER VAN DIT SPEL TE HEBBEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN OP TE ZOEKEN.

POR FAVOR LEE DETENIDAMENTE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU NUEVO JUEGO. GUARDA ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS.

LEGGI ATTENTAMENTE QUESTO MANUALE DI ISTRUZIONI PER POTER TRARRE IL MASSIMO DIVERTIMENTO DAL TUO NUOVO GIOCO. SUCCESSIVAMENTE CONSERVALO PER CONSULTAZIONI FUTURE.

LÄS NOGA IGENOM INSTRUKTIONERNA INNAN DU BÖRJAR SPELA OCH SPARA HÄFTET FÖR FRAMTIDA BRUK.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NÄMÄ KÄYTTÖOHJEET HUOLELLISESTI, NIIN NAUTIT PELISTÄSI VARMASTI. SÄÄSTÄ VIHKONEN VASTAISUUDEN VARALLE.

[0800/EU6/N64]

, TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1996, 2000 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 102

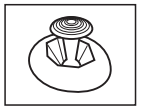
[1000/Z1/NFR/N64]

LA MANETTE DE JEU NINTENDO®64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multi-directionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne la mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette au port n°1, situé à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.

TABLE DES MATIERES

L'histoire 46

Préparatifs 47

Comment rester maître de la situation 48

L'action 55

Options caméra 59

L'HISTOIRE

La princesse Toadstool sera-t-elle à nouveau enlevée? Le duel qui oppose Mario et Bowser connaîtra-t-il une fin?

"Mon cher Mario, c'est avec plaisir que je t'invite à venir prendre le thé dans mon château.
Affectueusement. Princesse Toadstool."

"Super! La princesse m'invite! Ça fait longtemps... Allez vite, ne la faisons pas attendre!"

Aussitôt dit, aussitôt fait! Mario met sa plus belle casquette pour plaire à la princesse et s'en va au château.

"Hum, c'est étrange. Un tel silence..."

Repoussant le désagréable pressentiment qui l'envahit, Mario pénètre dans le château. Il y est accueilli par une voix qui lui glace le sang...

"Il n'y a personne! Décampe! Ha, ha!"

La voix semble venir des murs.

"Qui est là?... J'ai déjà entendu cette voix-là quelque part..."

Mario se met aussitôt à fouiller le château. La plupart des portes sont verrouillées. Il finit par en trouver une ouverte et jette un coup d'œil dans la pièce. Un immense tableau est accroché au mur. Des sons très étranges semblent en sortir.

"J'entends quelqu'un qui m'appelle. Quels secrets cache donc ce tableau?"

Sans hésiter, Mario s'élance vers la peinture et se trouve entraîné dans un autre monde.

L'aventure ne fait que commencer...

PRÉPARATIFS

Avant de commencer une partie et de vous lancer dans cette nouvelle aventure de Mario, utilisez l'écran de bienvenue pour vous familiariser avec la manette.

Insérez la cartouche dans la console Nintendo64 et mettez l'interrupteur sur ON, en vous assurant de ne pas toucher au stick multidirectionnel.

Le visage de Mario apparaît sur l'écran, suivi de l'écran-titre.

Appuyez sur le Bouton START pour passer à l'écran CHOIX DE FICHIERS. Servez-vous du stick multidirectionnel pour choisir l'un des quatre fichiers de jeu (Mario A , B, C, D); appuyez sur le bouton START pour commencer la partie. Votre score sera alors automatiquement sauvegardé dans le fichier sélectionné.

Sur l'écran de bienvenue où apparaît la tête de Mario, vous pouvez vous amuser à changer son visage... Appuyez sur le Bouton A pour faire apparaître le curseur en forme de main.

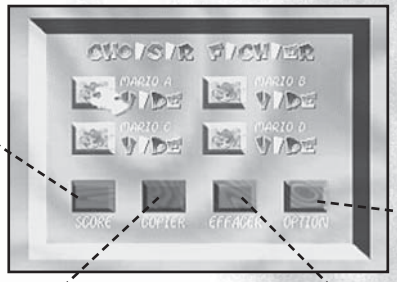
Score

Pour visualiser le score de chaque fichier sauvegardé. Sur l'écran SCORE, appuyez sur le Bouton A pour choisir entre SCORE PERSO et MEILLEURS SCORES.

Son

Choisissez l'un des trois modes proposés. Le mode sélectionné s'affiche à l'écran.

- STEREO
- MONO
- CASQUE
  pour obtenir une qualité de son optimale lors de l'utilisation du casque.
- LANGUE
  Pour choisir la langue dans laquelle le texte s'affiche.



Copier

Pour copier le contenu d'un fichier sauvegardé dans un autre. Ceci permet de continuer une partie commencée par un autre joueur sans modifier le fichier d'origine.

Effacer

Pour effacer les données du fichier sélectionné. Si vous reprenez une partie à partir de ce fichier, vous devrez recommencer le jeu depuis le début.

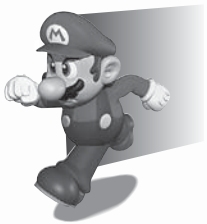
COMMENT RESTER MAÎTRE DE LA SITUATION...

Ne vous laissez pas impressionner par le grand nombre d'actions possibles. Il est inutile de vouloir toutes les mémoriser. L'important est de bien maîtriser les techniques de base; le reste viendra en jouant.

Maîtriser le stick multidirectionnel

Déplacements Mario se déplace dans la direction vers laquelle vous inclinez le stick multidirectionnel. Plus vous éloignez le stick du centre et plus les déplacements de Mario sont rapides. Si vous le déplacez trop rapidement, vous risquez de commettre des erreurs. Seule l'expérience vous permettra de savoir utiliser le stick multidirectionnel et d'en connaître toutes les subtilités.

Marcher



Courir

Même les héros se fatiguent! Aussi, ne surestimez pas les forces de Mario lorsqu'il gravit certaines collines. Sinon, il risque de ne plus pouvoir avancer, même en sautant. Il arrive aussi que les collines soient glissantes. Mario est alors incapable de les gravir.

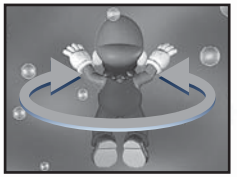
Marcher en crabe

Approchez-vous le plus près possible du mur et actionnez le stick multidirectionnel pour que Mario rase le mur dans la direction désirée.

Lire les panneaux/Parler

Pour lire un panneau ou parler à quelqu'un, appuyez sur le Bouton B (pour parler à certaines personnes, il suffit de s'arrêter juste devant elles). Si le message est long, appuyez sur le Bouton A ou B pour continuer à lire. Les panneaux comportent souvent des indices importants.

Nager Mario nage dans la direction vers laquelle vous inclinez le stick multidirectionnel.



Brasse

A

Pour nager plus vite, appuyez de façon répétée sur le Bouton A.

Battre des pieds

A

Maintenez le Bouton A enfoncé.

Si la tête de Mario se trouve au-dessus de l'eau, appuyez sur le Bouton A tout en dirigeant le stick multidirectionnel vers le bas pour qu'il saute hors de l'eau.

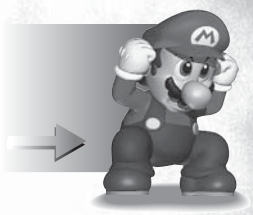
Attention: Mario n'est pas un poisson... Il a besoin de respirer! Aussi, n'oubliez pas de le faire remonter à la surface de temps en temps. Mario peut également reprendre son souffle en touchant des pièces ou des bulles.

Z Maîtriser le Bouton Z

S'accroupir

Z

Appuyez sur le Bouton Z lorsque Mario est immobile.



S'accroupir et glisser

Z

Appuyez sur le Bouton Z pendant que Mario court.

Ramper

Z

Actionnez le stick multidirectionnel pendant que Mario est accroupi.

A Maîtriser le Bouton A

Saut normal

A

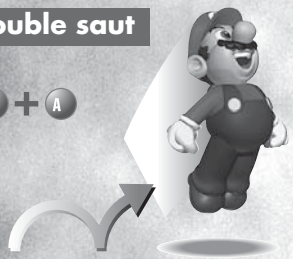
Appuyez une fois

Sautez et foncez sur vos ennemis.

Comment sauter très haut...

Double saut

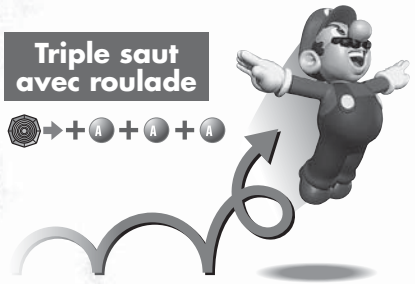
A + A



Sautez une fois puis appuyez une deuxième fois sur le Bouton A dès que vous touchez le sol.

Triple saut avec roulade

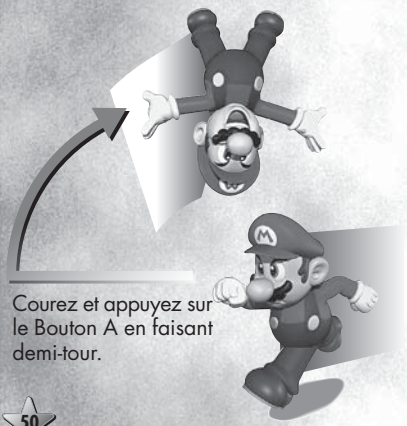
→ + A + A + A



En courant, sautez plusieurs fois et, dès que vous touchez le sol, appuyez de façon répétée sur le Bouton A. Il faut beaucoup d'élan pour réussir ce saut.

Roue

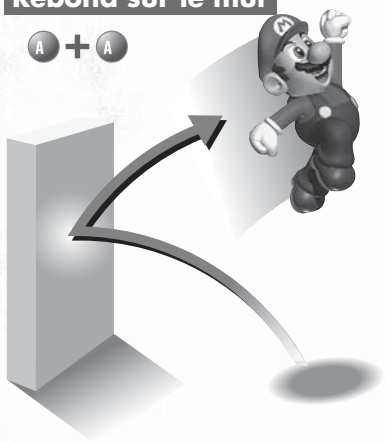
← + → + A



Courez et appuyez sur le Bouton A en faisant demi-tour.

Rebond sur le mur

A + A



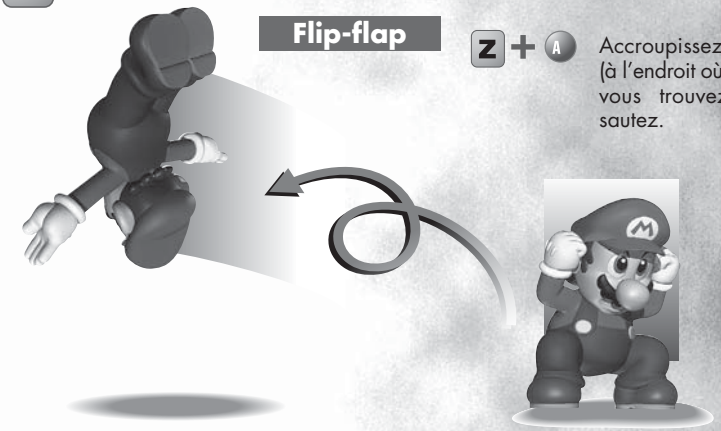
Sautez une première fois vers le mur, puis une deuxième fois dès que vous le touchez.

Z Maîtriser le Bouton Z

Flip-flap

Z + A

Accroupissez-vous (à l'endroit où vous vous trouvez) et sautez.



Saut en longueur

← + Z + A

Sans arrêter votre course, appuyez sur le Bouton Z pour faire une glissade puis sur le Bouton A pour sauter. La longueur du saut dépend de la rapidité de la course.

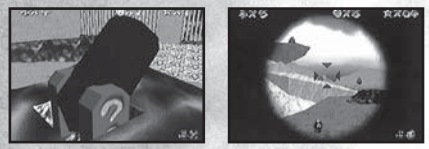
Casquette Ailée

A + A + A

En possédant la casquette ailée, un triple saut fait voler!

Voler plus haut et plus loin

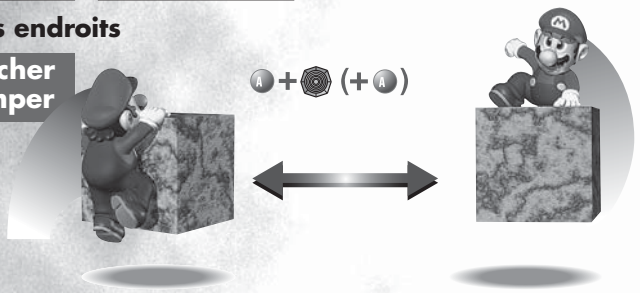
Coup de canon



Vous trouverez des canons un peu partout. Si Mario y pénètre, il sera propulsé. S'il porte sa cape, il volera. Utilisez le stick multidirectionnel pour l'angle et la direction de la trajectoire à partir de l'écran viseur.

Aux bons endroits

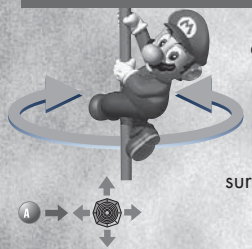
S'accrocher ou grimper



Mario, dont l'agilité n'est plus à démontrer, peut s'accrocher au bord des falaises ou des marches. Pour cela, actionnez le stick multidirectionnel dans la direction désirée.

Mario ira plus vite si vous appuyez sur le Bouton A. Pour qu'il se balance, actionnez doucement le stick multidirectionnel. Pour lâcher prise, actionnez le stick dans la direction opposée ou appuyez sur le Bouton Z.

Se suspendre aux arbres ou aux barres



Si vous sautez vers un arbre ou une barre, Mario peut s'y accrocher. Dirigez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour tourner autour, et actionnez-le de haut en bas pour descendre et monter. Lorsque Mario atteint le sommet, actionnez le stick multidirectionnel vers le haut pour faire le poirier.

Lorsque vous êtes suspendu à un arbre ou à une barre, appuyez sur le Bouton A pour sauter et atterrir. Si Mario saute alors qu'il fait le poirier, il montera plus haut. Appuyez sur le Bouton Z pour lâcher prise.

Se suspendre à l'intertoile

A Maintenez le Bouton A enfoncé.

A certains endroits, vous trouverez l'intertoile au-dessus de la tête de Mario. Si vous sautez en maintenant le Bouton A enfoncé, Mario peut s'y suspendre. Vous le déplacez alors en actionnant le stick multidirectionnel (Mario peut également se suspendre à d'autres objets).

B Maîtriser le Bouton B

Coup de poing

B

Appuyez une fois.

Coup de pied

B + B + B

Au troisième coup de poing, Mario donne un coup de pied.

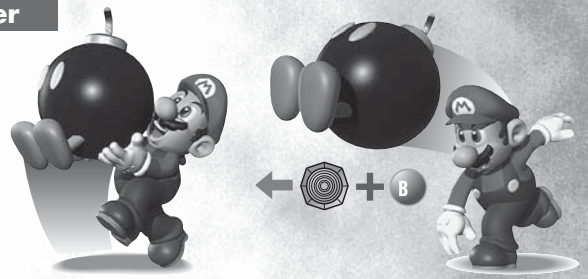
Coup de pied en sautant

A + B

Appuyez sur le Bouton B en sautant pour donner un coup de pied en hauteur.

Tenir et lancer

B



Approchez-vous d'un objet que Mario peut attraper puis appuyez sur le Bouton B pour le soulever. Appuyez de nouveau sur le Bouton B pour le lancer dans la direction indiquée par le stick multidirectionnel. Si le stick multidirectionnel est au centre, Mario se contentera de laisser tomber l'objet. Mario ne peut pas lancer certains objets.

Faire tournoyer

B → → B

Mario peut faire tournoyer ses ennemis dans les airs quand il les attrape. Une fois l'ennemi entre vos mains, faites pivoter le stick multidirectionnel. Appuyez à nouveau sur le Bouton B pour les envoyer au loin. Plus vite vous actionnez le stick multidirectionnel et plus les ennemis de Mario feront un long voyage!

Attaquer en glissant

← + B

Lorsque vous courez à toute vitesse, appuyez sur le Bouton B pour attaquer l'adversaire en glissant.

Z Utilisez le bouton Z pour

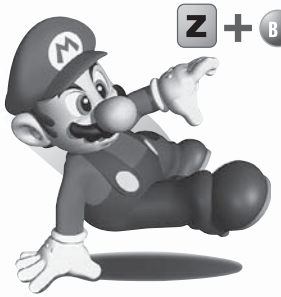
Piétiner le sol

A + Z

Appuyez sur le Bouton Z lorsque vous sautez pour écraser l'ennemi ou détruire des obstacles. Vous pouvez aussi pulvériser des objets au sol.

Faire un croche-pied

Z + B



Appuyez sur le bouton B lorsque vous êtes accroupi.

Donner un coup de pied en glissant

→ + Z + B

Appuyez sur le Bouton B lors d'une glissade.

L'ACTION

Les étoiles de pouvoir volées par Bowser sont dissimulées au cœur des passages. Pour mettre fin à la malédiction qui pèse sur le château, il faut retrouver toutes ces étoiles.

Plan du château et passages secrets

Etudiez bien le plan du château: 15 passages principaux et plusieurs galeries sont à découvrir. Pour trouver un maximum de passages, sautez dans les tableaux accrochés aux murs. Soyez vigilant: l'entrée de certains passages est située à des endroits plutôt inattendus…

Etoiles de pouvoir et portes ★

Six étoiles de pouvoir sont dissimulées dans chaque passage. Les portes étoilées donnent accès à d'autres passages secrets. Pour les ouvrir, il vous faut un certain nombre d'étoiles de pouvoir: plus vous en trouvez, plus vos déplacements dans le château sont facilités et plus vous pouvez explorer de nouveaux passages. Vous n'êtes pas obligé de retrouver toutes les étoiles.

Avant d'entrer dans un passage, appuyez sur START, que vous soyez à l'intérieur ou à l'extérieur du château, pour voir le nombre d'étoiles recueillies dans chaque passage.

Clés et portes

En plus des portes étoilées, il en existe d'autres, qui ne s'ouvrent qu'avec une clé… que vous devez trouve!

Sauvegarder la partie

Chaque fois que vous trouvez des étoiles de pouvoir ou des clés, vous pouvez sauvegarder la partie. Les étoiles précédemment rassemblées apparaissent alors ombrées. Si vous collectez la même étoile une deuxième fois, vous avez le choix entre terminer le passage ou sauvegarder la partie. Pour connaître le contenu des parties sauvegardées, sélectionnez les options SCORE et CHOIX DE FICHIERS.

Nombre total d'étoiles de pouvoir collectées

Nombre d'étoiles de pouvoir trouvées par passage secret

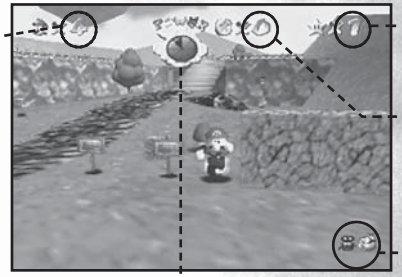
MARIO D ×24
MON SCORE
1 BATAILLE DE BOB-OMB ×47
2 FORTERESSE DE WHOMP ×102
3 BAIE DES PIRATES ×0
4 MONTAGNE DE LA ×50
5 MANOIR DE BIG BOO ×0
6 CAVERNE BRUMEUSE ×7
7 CAVES FATALES ×0
8 SABLES TROP MOUVANTS ×29
9 AFFREUX BASSIN ×0
10 CHEZ LE ROI DES NEIGES ×0
11 MONDE TREMPE-SECHE ×0
12 TROP HAUTE MONTAGNE ×0
13 ILE GRANDS-PETITS ×0
14 HORLOGE TIC-TAC ×0
15 COURSE ARC-EN-CIEL ×0
ETOILES SECRETES ×5

Score Perso/Meilleurs ScoresScore Perso indique le nombre de pièces amassées par passage secret au moment de la découverte de l'étoile de pouvoir de chaque passage. Appuyez sur le Bouton A pour consulter Meilleurs Scores et afficher le meilleur résultat des quatre parties sauvegardées.

L'écran

Nombre de vies restantes

(Vous perdez un Mario lorsque vous avez épuisé toute votre énergie ou si vous êtes mis "hors jeu".)



Nombre d'étoiles de pouvoir trouvées

Nombre de pièces amassées

Position de la caméra

Réserve d'énergie

Si vous touchez un ennemi ou si vous tombez de très haut, votre réserve d'énergie diminue. Son niveau dépend des blessures reçues. Lorsque vous avez épuisé toute l'énergie, vous perdez une vie.

La fin d'un passage signifie-t-elle la fin d'un monde?

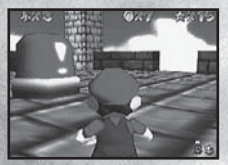
Lorsque vous atteignez la fin d'un passage, il est impossible d'aller plus loin: vous avez terminé ce monde. Si vous sautez ou vous vous envolez vers un mur invisible, vous risquez de revenir au début!

Comment sortir d'un passage?

Pour quitter un passage, attendez que Mario soit immobile, puis faites une pause en appuyant sur START. L'option SORTIE PASSAGE permet de regagner la salle principale du château.

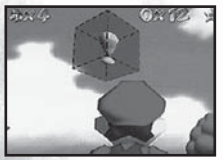
Trois interrupteurs et trois casquettes

Trois interrupteurs (rouge, vert et bleu) sont dissimulés dans le château. Sautez dessus pour les mettre en route. Les blocs en pointillé de la couleur de l'interrupteur retrouvent leur teinte originale. Faites-les exploser en sautant dessus pour dévoiler les casquettes cachées à l'intérieur. Lorsque Mario porte une casquette, il récupère de l'énergie pour un certain temps. Vous pouvez sauvegarder la partie après avoir allumé un interrupteur.



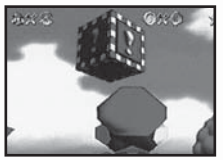
Interrupteur rouge
casquette ailée

La casquette permet à Mario de s'envoler.



Interrupteur vert
casquette métallique

- Pour exterminer tous les ennemis
- Pour être insensible au feu
- Pour être insensible à l'eau et aux gaz toxiques
- Pour marcher sur l'eau (mais pas pour nager)



Interrupteur bleu
casquette d'invisibilité

- Pour être insensible au feu
- Pour traverser le corps d'un adversaire sans se blesser
- Pour traverser les intertoiles et certains murs

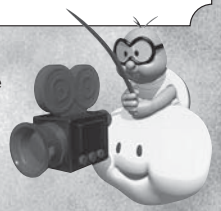
Lorsque vous perdez votre casquette…

Mario peut se faire dérober sa casquette ou bien la perdre en la faisant tomber. Les blessures de Mario sont plus graves sans la protection de la casquette. Vous pouvez retrouver une casquette dans le passage où vous l'avez perdue… Alors dépêchez-vous de la récupérer!

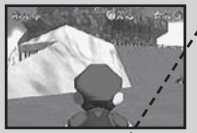
OPTIONS CAMERA

Utiliser avec adresse la caméra présente un très grand intérêt dans ce jeu. En effet, vous n'êtes pas un simple joueur… vous êtes aussi un cinéaste!

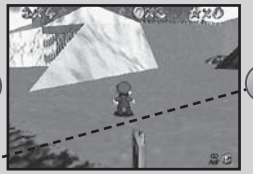
Les cadreurs de Mario sont les Frères Lakitu. Modifiez l'angle de la caméra en contrôlant les Frères Lakitu avec les Boutons C. Les deux cadreurs suivent Mario tout au long de la partie.

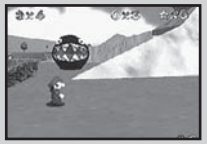


Si vous regardez en l'air ou autour de vous, vous ferez des découvertes intéressantes… Explorez bien les alentours pour être certain de trouver les étoiles de pouvoir.



Approchez-vous de Mario…
…et actionnez le stick multi-directionnel pour contrôler son champ de vision. Pour revenir aux commandes de déplacement, appuyez sur les Boutons A, B ou C (à l'exception du bouton).





Effectuez un panoramique à 360° autour de Mario, par la droite ou la gauche. Un signal sonore vous indique que vous ne pouvez pas aller plus loin.

Eloignez-vous de Mario.

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:
Nintendo UK
3000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey KT16 ORS, UK

France:
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise, www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen

España:
Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), http://www.nintendo.es

Italy:
Nuova Ceppi Ratti, Via Volturno 3/12, 50019 Osmannoro Sesto Fiorentino (FI)

Scandinavia:
Bergsala AB
Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

PRINTED IN GERMANY